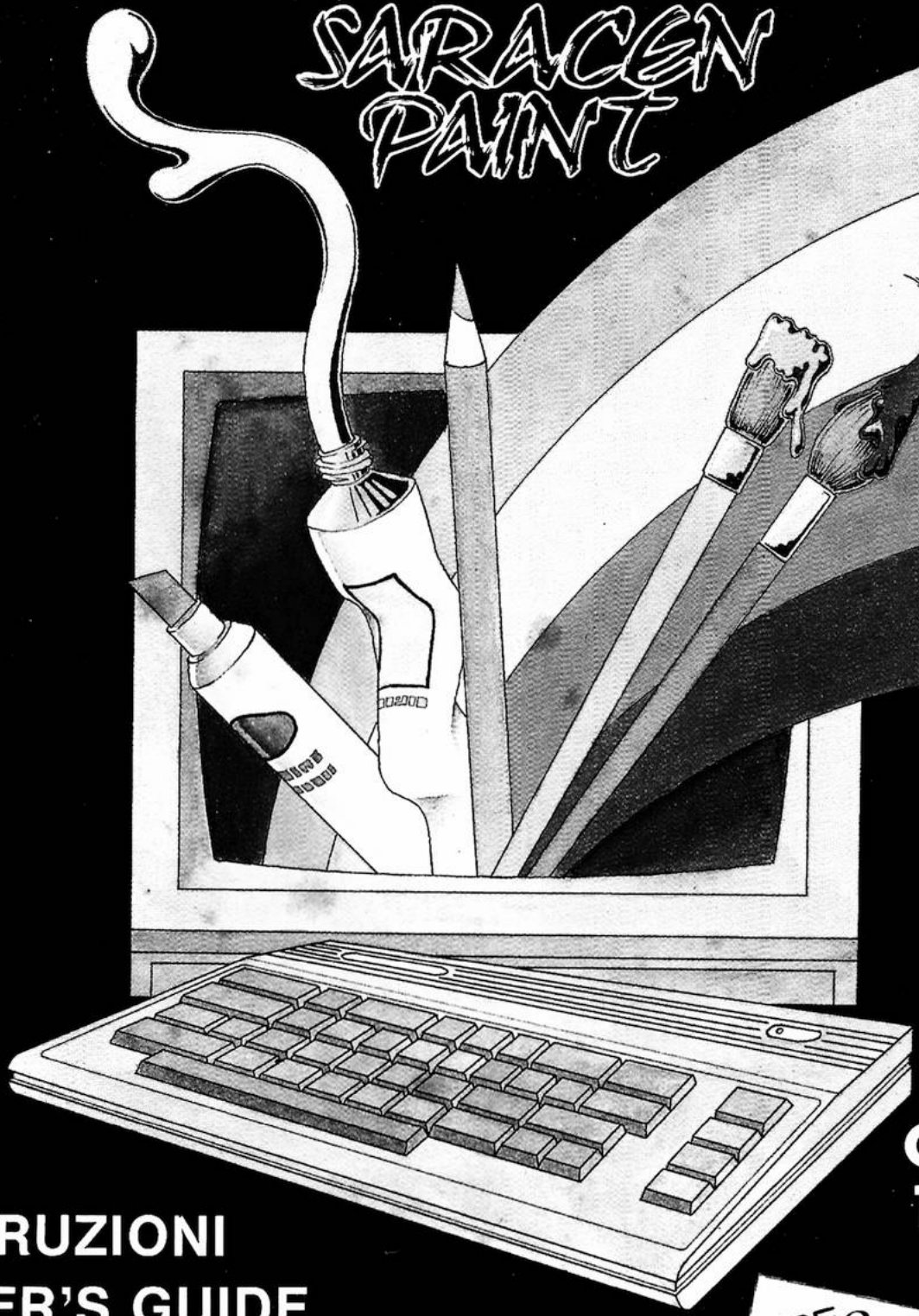
SARACEN PAINT



C64
128

ISTRUZIONI
USER'S GUIDE
GEBRAUCHSANWEISUNG

iDEa

ITALIANO

SARACEN PAINT

Saracen Paint è un programma di grafica in grado di trasformare il Commodore 64/128 in un potente strumento per disegnare.
E' estremamente semplice ed intuitivo da usare, grazie anche alle opzioni che si attivano tramite menu a discesa ed icone.
Il programma contiene una vasta gamma di colori e due opzioni di ingrandimento che permettono di rifinire il disegno nei minimi particolari.
Saracen Paint è compatibile con i disegni in formato KOALA PAINT e con tutte le funzioni dei più diffusi programmi di grafica.
Funziona in bassa risoluzione con 160 x 200 pixel a 16 colori.
E' possibile utilizzare sia il mouse che il joystick.

SISTEMA RICHIESTO

- Commodore C64/128
- Drive o registratore
- Joystick o mouse

Contenuto dei supporti magnetici:

Disco
Lato A: -Programma di grafica SARACEN PAINT
-Programma di conversione SC
Lato B: - Raccolta di disegni esempio.

Cassetta
Lato A: - Programma di grafica SARACEN PAINT
Lato B:: - Raccolta di disegni esempio

Note per l'utente:
Non usare simultaneamente drive e registratore.
Assicurarsi che il tasto SHIFT/LOCK non sia premuto.
Per chi possiede drive, formattare sempre il disco lavoro con l'opzione FORMAT di Saracen Paint.
Non salvare mai schermate sul disco originale e assicurati di aver messo a questo l'etichetta di protezione.
Le migliori prestazioni del programma si ottengono con il mouse.

CARICAMENTO

Inserisci il mouse o il joystick in porta 2.

Disco: Metti il disco nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, digita **LOAD "*",8,1** e premi **RETURN**.

Cassetta: Metti la cassetta nel registratore ed assicurati che sia riavvolta all'inizio del lato A. Premi contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP** e poi premi PLAY sul registratore.

Al termine del caricamento apparirà la schermata introduttiva: premi **M** per usare il mouse o **J** per usare il joystick.

MOVIMENTO E SELEZIONE

Per muovere il cursore a forma di freccia che appare sullo schermo usa il mouse o il joystick .

Tasto selezionatore:
Per eseguire qualsiasi operazione devi posizionare il cursore sull'oggetto desiderato e premere il tasto selezionatore.
Joystick: il tasto selezionatore é il pulsante di fuoco del joystick.
Mouse: il tasto selezionatore é il tasto sinistro del mouse.

Per interrompere ogni selezione in qualsiasi momento e tornare così allo schermo principale premi il tasto RUN/STOP o il tasto destro del mouse. Per chiudere le finestre, clicca sull'icona in alto a sinistra della finestra stessa.
Per attivare l'opzione desiderata all'interno di finestre, posiziona il cursore sulla barra rigata in cima alla finestra e premi il selezionatore.

COME INIZIARE

Posizionando il cursore sulla scritta SARACEN PAINT appaiono li seguenti menu:

FILE **DRAW** **ZOOM** **OTHER**

Per accedere ai menu posizionati su quello desididerato, tenendo premuto il selezionatore; quindi illumina l'opzione scelta.

FILE

Questo menù contiene tutte le opzioni per la gestione delle schermate e dei supporti magnetici.

1. TAPE
2. DISK
3. LOAD S.
4. FORMAT

1. **TAPE:** Gestisce le operazioni di caricamento e salvataggio da cassetta.
1a. LOAD
1b. SAVE

1a. LOAD : Carica una schermata da cassetta.
Digita il nome della schermata, premi RETURN e premi PLAY sul registratore. (Se al termine del caricamento non appare nulla significa che la schermata non é stata trovata)

1b. SAVE: Salva una schermata su cassetta.
Premi contemporaneamente PLAY e REC sul registratore. Digita il nome della schermata e premi RETURN.

2. **DISK:** Gestisce le operazioni di caricamento e salvataggio da disco.
2a. LOAD
2b. SAVE

2a. LOAD : Carica una schermata da disco.
Appare una finestra dove vengono visualizzati i nomi dei disegni già presenti su disco. Scegli il nome della schermata da caricare posizionando il cursore su di esso e premendo il selezionatore o digitando direttamente il nome ; premi RETURN (Se non apparirà niente al termine del caricamento vorrà dire che la schermata non é stata trovata)

2b. SAVE : Salva una schermata su disco.
Digita il nome della schermata e premi RETURN.

3. **LOAD S.:** Carica e visualizza una alla volta tutte le schermate presenti sul disco. Dopo ogni schermata, premendo il selezionatore, il programma caricherà la schermata seguente.

4. **FORMAT:** Formatta un disco.
Prima di effettuare questa selezione assicurati di non avere il disco programma nel drive. Dopo la scelta di questa opzione ti verrà richiesta un'ulteriore conferma: scegli YES se desideri formattare il disco e NO se vuoi tornare alle scelte iniziali.

DRAW

Questo menu contiene tutte le opzioni per disegnare.

1. PAINT
2. LINE
3. DRAW
4. ELIPSE
5. BOX
6. FILL
7. ELIPSE F.
8. BOX F.

Scegliendo una qualsiasi opzione, appare una finestra che ti chiede con quale colore desideri eseguire l'operazione. Per scegliere il colore, posizionati su uno dei riquadri colorati che appaiono sulla sinistra della schermata. Dopo avere effettuato la scelta, posizionati sulla parte rigata nella parte alta della finestra. e premi il selezionatore. Ora puoi iniziare a disegnare.
In alcuni disegni potrai notare delle sbavature più o meno evidenti; ciò è dovuto al fatto che il C64 ha una possibilità grafica limitata. Tali difetti possono esseri mascherati con altri colori in fase di ZOOM.

1. **PAINT:** Per cambiare un colore in tutto il disegno.
Seleziona il colore desiderato. Posiziona il cursore sul colore da cambiare e premi il selezionatore.

2. **LINE:** Per tracciare linee.
Posiziona il cursore su di un punto dello schermo e premi il selezionatore; rilascialo (un "bip" ti indica che il punto iniziale è stato fissato) e sposta quindi il cursore per fissare il punto finale, tenendo brevemente premuto il selezionatore (un doppio "bip" ti segnala che la linea è stata fissata)

3. **DRAW:** Per disegnare a mano libera.
Posiziona il cursore su di un punto dello schermo e tieni premuto il selezionatore muovendo il cursore. Otterrai così un disegno a mano libera.

4. **ELIPSE:** Traccia dei cerchi o ellissi.
Posiziona il cursore su un punto dello schermo e rilascialo (un "bip" ti indica che il punto iniziale è stato fissato) e sposta il cursore per fissare il punto finale, tenedo brevemente premuto il selezionatore (un doppio "bip" ti segnala che il cerchio è stato fissato).

5. **BOX:** Per disegnare quadrati
Posiziona il cursore su un punto dello schermo; rilascialo (un "bip" ti indica che il punto iniziale è stato fissato) e sposta quindi il cursore per fissare il punto finale, tenendo brevemente premuto il selezionatore (un doppio "bip" ti segnala che il quadrato è stato selezionato).

6. **FILL:** Per riempire aree circoscritte con il colore selezionato. Posiziona il cursore all'interno dell'area da riempire e premi il selezionatore.

7. **ELIPSE F.:** Per tracciare cerchi od ellissi pieni.
Posiziona il cursore su un punto dello schermo; rilascialo (un "bip" ti indica che il punto iniziale è stato fissato) e sposta il cursore per fissare il punto finale, tenendo brevemente premuto il selezionatore (un doppio "bip" ti segnala che il cerchio o l'ellisse è stato selezionato).

8. **BOX F.:**Per tracciare dei quadrati pieni.
Posiziona il cursore su un punto dello schermo; rilascialo (un "bip" ti indica che il punto iniziale è stato fissato) e sposta il cursore per fissare il punto finale, tenendo brevemente premuto il selezionatore (un doppio "bip" ti segnala che il quadrato è stato selezionato).

ZOOM

Questo menu permette di ingrandire una zona di schermo per eseguire modifiche più precise.

1. BYTE
2. ZOOM

1. **BYTE:** Nell'angolo sinistro dello schermo apparirà un quadrato che individuerà la zona ingrandita. Cliccando sul selezionatore su una delle due frecce sotto la selezione OUT verrà cambiato il colore del quadratino.
Le quattro frecce contrapposte servono spostarsi sulla porzione di schermo che desideri ingrandire.
Se effettuando questa operazione è accesa la selezione OUT, ogni volta verrà visualizzata la zona.
Se invece è accesa la selezione IN, ad ogni spostamento verrà copiata la zona ingrandita.
Accendendo la selezione CLEAR, verrà cancellata la zona selezionata. Nelle selezioni sono presenti i quattro colori che possono essere messi nella zona. Per modificarli basta accendere l'opzione desiderata e premere il selezionatore sul colore che si vuole usare.
Il COLOR Ø rappresenta lo sfondo e, se cambiato modifica il COLOR Ø in tutta la schermata.
E' possibile cambiare il contenuto della zona ingrandita posizionandosi con il cursore sui punti da modificare e premendo il selezionatore.

2. **ZOOM:** Per utilizzare questa selezione posizionare il riquadro sulla zona da ingrandire e tenere premuto il selezionatore (nel caso in cui il riquadro non sia ben visibile è possibile cambiare il suo colore premendo rapidamente il selezionatore). Apparirà una finestra con l'ingrandimento della zona precedentemente selezionata. Posizionandosi con il cursore sulle frecce presenti ai bordi della finestra, é possibile scorrere lungo la videata per cambiare zona di ingrandimento. E' possibile cambiare il contenuto della zona ingrandita posizionandosi con il cursore sui punti da modificare e premendo il selezionatore.

OTHER

Questo menu contiene tutte le opzioni di carattere generale

1. LOOK
2. CLEAR
3. COPY
4. FONTS
5. INVERT
6. QUIT

1. **LOOK:** Visualizza tutta la pagina grafica.
E' possibile cambiare il colore dello sfondo posizionando il cursore fuori dallo schermo e premendo il selezionatore.

2. **CLEAR:** Cancella tutta la pagina grafica.
Dopo la scelta di questa opzione ti verrà richiesta un'ulteriore conferma: scegli YES se desideri cancellare la pagina e NO se vuoi tornare alle scelte iniziali.

3. **COPY:** Questa selezione serve per duplicare qualsiasi parte di disegno da te creato.
Posiziona il cursore su un punto dello schermo e premi il selezionatore per fissare il punto iniziale. Poi sposta il cursore e tieni premuto il selezionatore per fissare il punto finale. A questo punto, muovendo il cursore puoi spostare il blocco di disegno catturato. Posizionalo nel punto desiderato e tieni premuto il selezionatore per fissarlo.

4. **FONTS:** Permette di scrivere righe di testo con diversi stili di caratteri.
Una volta scelto il tipo di carattere ed il colore, posiziona il cursore nel punto in cui desideri iniziare a scrivere e premi il selezionatore. Digita il testo tramite la tastiera e premi RETURN quando hai finito.

5. **INVERT:** Serve per invertire qualsiasi parte di disegno da te creato.
Questa opzione ti permette di invertire in senso orizzontale (HORIZ) o verticale (VERT). Posizionando il cursore su un punto dello schermo e premendo il selezionatore viene fissato il punto iniziale. Poi sposta il cursore per fissare il punto finale e tieni premuto il selezionatore per invertire la figura.

6. **QUIT:** Tale selezione ti permette di uscire dal programma. Dopo la scelta di questa opzione ti verrà richiesta un'ulteriore conferma: scegli YES se desideri uscire dal programma e NO se vuoi tornare alle scelte iniziali.

UTILITY

E' disponibile un programma solo nella versione disco che converte i disegni creati con KOALA PAINT nel formato riconosciuto da SARACEN PAINT e viceversa.

CARICAMENTO

Spegni il computer e riaccendilo.

Disco : Metti il disco nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto e digita **LOAD"SC",8,1** e premi **RETURN**.

Apparirà la schermata con il menu:

1) SARACEN PAINT
2) KOALA PAINTER

Premendo 1 ti viene chiesto il nome del file da caricare in formato KOALA PAINT. Digita il nome e premi RETURN. Una volta caricato ti viene chiesto il nome del file da salvare in formato SARACEN PAINT. Digita il nome e premi RETURN.
Una volta terminata l'operazione di conversione, ti viene chiesto se desideri procedere con un altro disegno. Premendo N esci dal programma di conversione.

Premendo 2 ti viene chiesto il nome del file da caricare in formato SARACEN PAINT. Digita il nome e premi RETURN. Una volta caricato ti viene chiesto il nome del file da salvare in formato KOALA PAINT. Digita il nome e premi RETURN. Appena terminata l'operazione di conversione, ti viene chiesto se desideri procedere con un altro disegno. Premendo N esci dal programma di conversione.

SARACEN PAINT

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono copyright della S.C. srl e non possono essere riprodotti, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso scritto della S.C srl. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Programma: Vincenzo Saraceno

SARACEN PAINT - © 1991 IDEA
IDEA è un marchio registrato della S.C. srl

ENGLISH

SARACEN PAINT

Saracen Paint is a graphic program that can transform your Commodore 64/128 into a powerful drawing tool.
Saracen Paint enable you to start drawing immediately, with its intuitive icon-driven system, and its easy-to-use pull down menu.
With Saracen Paint you can touch up your drawing in the smallest details with the help of a large range of colours and two zoom options.
Saracen Paint is fully compatible with KOALA PAINT and supports all well-known paint programs
It works at low resolution with 160 x 200 16-colour-pixels.
You can use either the mouse or the joystick.

SYSTEM REQUIRED

- Commodore 64/128
- Drive or tape recorder
- Joystick or mouse

Magnetic supports content:

Disk:
Side A: - Saracen Paint graphic program
- S.C. conversion program
Side B: - Collection of sample-drawings

Cassette:
Side A: - Saracen Paint graphic program
Side B: - collection of sample-drawings

Users' Intructions:
Do not use drive and tape recorder simultaneously.
If you use a drive, always format your work-disk with Saracen Paint "Format" option.
Do not ever save screens on the program disk. Make always sure you have applied the protection label on the disk before using it.
The program will perform at its best by using the mouse.

LOADING INSTRUCTIONS

Insert the mouse or the joystick in port 2.

Disk: Insert the disk in the drive with the label facing up in. Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**.

Cassette: Insert the cassette (side A) in the cassette recorder Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder.

As the loading operations are completed you will see on the screen the loading screen: press **M** to use the mouse or **J** to use the joystick.

MOVING AND SELECTING

To move the arrowshaped cursor which will appear on the screen, use the mouse or the joystick.

Select button:
To select any option you have to move the cursor on to the chosen object and then press the select button.
Joystick: the select button is the fire button.
Mouse: the select button is the left mouse button.

To interrupt any operation at any moment, press RUN/STOP or the right mouse button. Thus you will go back to the main menu. To close windows, click on the icon at the top left of it. To activate the chosen option inside windows, move the cursor on the striped slash at the top of it and press the select button.

HOW TO START

Move the cursor onto the SARACEN PAINT caption. On the screen will appear the following menues:

FILE **DRAW** **ZOOM** **OTHER**

To have access to the menues, move the cursor onto chosen one with the select button pressed, then highlight the chosen option.

FILE

This menu contains all the options needed to operate both the screens and the magnetic supports.

1. TAPE
2. DISK
3. LOAD S.
4. FORMAT

1. TAPE: This option controls loading and saving operations when using the cassette.

1a. LOAD
1b. SAVE

1a. LOAD: This option loads a screen from the cassette.
Type the name of the screen, press RETURN and then press PLAY on the tape recorder. (If nothing appears on the screen at the end of the loading operation, it means that the selected screen has not been found).

1b. SAVE: This option saves screen on cassette.
Press PLAY and REC simultaneously on the tape recorder. Type the name of the screen and press RETURN.

2. **DISK**: This option controls loading and saving operations when using the disk.
2a. LOAD
2b. SAVE

2a. LOAD: This option loads a screen from the disk.
A window will appear displaying the names of the existing drawings on disk. Choose the name of the screen you want to load positioning the cursor on it and pressing the select button or typing the name; press RETURN. (If nothing appears on the screen at the end of the loading operation, it means that the selected screen has not been found).

2b. SAVE: This option saves screen on disk.
Type the name of the screen and press RETURN.

3. **LOAD S.**: This option loads and displays one by one all the screen which are on the disk.
To move on to the next screen, press the select button.

4. **FORMAT**: Use this option to format disks.
Before selecting this option, make sure you do not have the program disk in the drive. After selecting the FORMAT option you will have to confirm it by choosing YES if you want to format the disk. Choose NO if you want to go back to previous options.

DRAW

This menu contains all options which enable you to draw.

1. PAINT
2. LINE
3. DRAW
4. ELLIPSE
5. BOX
6. FILL
7. ELLIPSE F.
8. BOX F.

Before executing any drawing operation, a window will appear on screen and you must select the colour you require. To choose a colour, click onto one of the coloured icon on the left side of the screen. Now you can start drawing.
In some drawings you may note some flaws. This is due to C64's limited graphic potential. Such flawscan be masked with other colours during the ZOOM phase.

1. **PAINT**: This option allows you to change the same colour all over the drawing. Select the chosen colour. Move the cursor on the colour you want to change and then press the select button.

2. **LINE**: This option allows you to draw line.
Move the cursor to the point of the screen from where you want your line to start, then press the select button; release the button (a "bip" sound will tell you that the starting point has been fixed). Then move the cursor to fix the finishing point and briefly press the button (a double "bip" sound will tell you that the line has been fixed).

3. **DRAW**: This option allows you to draw free-hand.
Position the cursor on the screen and keep the button pressed while moving the cursor. Thus will obtain free-hand drawings.

4. **ELLIPSE**: This option allows you to draw circles or ellipses.
Move the cursor to the point of the screen from where you want your circles or ellipses to start, then press the select button; release the button (a "bip" sound will tell you that the starting point has been fixed). Then move the cursor to fix the finishing point and briefly press the button (a double "bip" sound will tell you that your ellipses has been fixed).

5. **BOX**: This option allows yoiu to draw squares.
Move the cursor to the point of the screen from where you want your square to start, then press the select button; release the button (a "bip" sound will tell you that the starting point has been fixed). Then move the cursor to fix the finishing point and briefly press the button (a double "bip" sound will tell you that your square has been fixed).

6. **FILL**: This option allows you to fill in delimited areas with the selected colour.
Position the cursor inside the area to be filled in and press the select button to confirm.

7. **ELLIPSE F.**: This option allows you to draw coloured circles or ellipses. Move the cursor to the point of the screen from where you want your circles or ellipses to start, then press the select button; release the button (a "bip" sound will tell you that the starting point has been fixed). Then move the cursor to fix the finishing point and briefly press the button (a double "bip" sound will tell you that your circles has been fixed).

8. **BOX F**: This option allows you to draw coloured squares.
Move the cursor to the point of the screen from where you want your square to start, then press the select button; release the button (a "bip" sound will tell you that the starting point has been fixed). Then move the cursor to fix the finishing point and briefly press the button (a double "bip" sound will tell you that your square has been fixed).

ZOOM

This menu allows you to magnify an area of the screen in order to touch up your drawing.

1. BYTE
2. ZOOM

1. **BYTE**: In the screen's left corner a square will appear to isolate the magnified area.
Clicking the button on one of the two arrows under the name OUT, you will change the square's colour. Remember that the four opposite enable you to move on the screen area

that you want to magnify. If you select OUT, the various areas will be automatically isolated on the screen.

If you select IN, you will be able to copy the magnified area every time you move. Highlighting the CLEAR selection, the selected area will be cancelled.
When selecting, the four available colours will be displayed. To modify them, highlight the disired option, then press the select button on the chosen colour.
COLOUR 0 represents the background colour; if you change it, the COLOUR 0 will be changed all over the screen
You can also change the inside of the magnified area by positioning the cursor on the parts you want to modify and pressing the select button.

2. ZOOM: To avail of this option, move the square onto the area you want to magnify and press the select button. (In case the square is not clearly visible, you can change its colour by quickly pressing the select button). On the screen a window containing the magnified area will appear. If you wish to move from one magnified area to another, move the cursor onto the arrows on the window frame and guide them to move across the screen. If you want to change the inside of the magnified area, position the cursor on the parts you wish to modify and press the select button

OTHER

This menu includes all general options.

1. LOOK
2. CLEAR
3. COPY
4. FONTS
5. INVERT
6. QUIT

1. LOOK: This option displays the entire graphic sheet.
To change the background colour, move the cursor outside the screen and press the select button.

2. CLEAR: This option cancels the entire graphic sheet.
When you select this option you will be asked to confirm it by choosing YES. If you want to go back to the previous options, choose NO.

3. COPY: This option allows you to duplicate any part of your drawing. Position the cursor on the point on the screen at which you wish to start. To confirm the startig point press the select button. Then move the cursor to fix the finishing point whilst keeping the select button pressed. Now, if you move the cursor you can move the portion of the drawing that has been captured. Position it where you want and keep the select button pressed to fix it.

4. FONTS: This option enables you to write your text using different styles. After choosing the character and the colour you want to employ, move the cursor onto the point

at which you wish to start writing and press the select button to confirm. Type your text on the keyboard and press RETURN at the end.

5. **INVERT**: This option allows you to invert any part of your drawing. First of all choose whether you want to invert it horizontally or vertically (HORIZ/VERT). Then move the cursor onto the point at which you wish to start and press the select button to confirm the starting point. Then move the cursor to fix the finishing point whilst pressing the select button to invert the drawing.

6. **QUIT**: You can select this option to quit the program.
You will have to confirm your choice by pressing YES. Press NO if you want to go back to the previous options.

UTILITY

A program is available to convert drawings made with KOALA PAINT into the format compatible with SARACEN PAINT and viceversa (disk version only).

LOADING INSTRUCTIONS

Switch the computer off and then switch it on again.

Disk: insert the disk with its label facing up in the drive. Type **LOAD "SC",8,1** and press **RETURN**.

It will appear the screen with the menu:

1) SARACEN PAINT
2) KOALA PAINTER

If you press 1 you will be asked for the file's name to be loaded in KOALA PAINT format. Type the file name and press RETURN. Once loaded you will be asked for the name of the file you wish to save in SARACEN PAINT format. Type the file name and press RETURN. When you have finished the conversion operation you can either procede to convert a second drawing, or exit the conversion program by pressing N.

If you press 2 you will be asked for the file's to be loaded in SARACEN PAINT format. Type the file name and press RETURN. Then you will be asked for the name of the file you wish to save in KOALA PAINT format. Type the file name and press RETURN.
When you have finished the conversion operation you can either procede to convert a second drawing, or exit the conversion program by pressing N.

SARACEN PAINT

The program code, the graphic representation and the illustrations of SARACEN PAINT are the copyright of S.C. srl and cannot be reproduced, held, hired or transmitted in any form whatsoever without the written authorisation of S.C. srl. All rights are reserved throughout the world.

ACKNOWLEDGEMENTS

Program by: Vincenzo Saraceno

SARACEN PAINT - (C) 1991 IDEA
IDEA is a S.C. srl registered trademark.

DEUTSCH

SARACEN PAINT

Saracen Paint ist ein Graphikprogramm, das einen Commodore 64/128 in ein leistungsfähiges Zeichengerät verwandeln kann. Dank der Befehle, die über das ablaufende Menu und über Befehlssymbole aktiviert werden, ist es äußerst einfach und anschaulich zu gebrauchen. Das Programm beinhaltet eine ausgedehnte Farbenbandbreite und zwei Grade der Bild vergrößerung, die es erlauben, eine Zeichnung bis ins kleinste Detail anzufertigen.
Saracen Paint ist kombinierbar mit den Zeichnungen des Formats des Koala Paint und mit allen Funktionen der meist verbreiteten Graphikprogramme.
Das Programm funktioniert bei einer Bildpunktanzahl von nur 160 x 200 pixel und mit 16 Farben.
Man kann sowohl die Maus als auch den joystick benützen.

ERFORDERLICHES SYSTEM

- Commodore 64/128
- Diskettenlaufwerk oder Registriergerät
- Joystick oder Maus

Inhalt der Magnetlager:
Diskette:
Seite A: - Graphikprogramm SARACEN PAINT
-SC Umwandlungsprogramm
Seite B: - Sammlung von Musterzeichnungen

Kassette:
Seite A: - Graphikprogramm SARACEN PAINT
Seite B: - SC Umwandlungsprogramm
-Sammlung von Musterzeichnungen

Anmerkungen für den Benutzer
Niemals gleichzeitig Diskettenlaufwerk und Registriergerät benützen!
Wer ein Diskettenlaufwerk besitzt, sollte die Arbeitsdiskette mit dem Befehl FORMAT des Saracen Paint formatieren.
Sichere niemals Bildschirmausführungen auf der Originaldiskette und vergewissere dich, die Schutzetikette an jener angebracht zu haben. Die besten Leistungen des Programms erreicht man mit der Maus.

DISKETTEN - UND KASSETTENEINGABE

Führe die Maus oder den joystick in Öffnung 2 ein.

Diskette: Schiebe die Diskette in das Diskettenlaufwerk (mit der Etikette nach oben), drücke **LOAD"*",8,1** und dann **RETURN**.

Kassette: Lege die Kassette in das Registriergerät ein und vergewissere dich, daß sie bis zum Anfang der Seite A zurückgespult ist. Drücke gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** und dann PLAY auf dem Registriergerät.

Am Ende des Eingabevorgangs erscheint ein einleitendes Repräsentationsbild: Drücke **M**, um die Maus zu benützen, und **J** für den joystick.

BEWEGUNG UND WAHL DER BEFEHLE

Die Maus oder der joystick werden benutzt, um den Cursor zu bewegen, der in Form eines Pfeils auf dem Bildschirm erscheint.

Selektionstaste
Um die jeweilige Wahl durchzuführen, mußt du den Cursor auf dem gewünschten Objekt in Position bringen und die Selektionstaste drücken.
Beim joystick ist die Selektionstaste die "Feuer" - Taste. Bei der Maus ist die Selektionstaste die linke Taste der Maus.

Um die jeweilige Wahl in irgendeinem Moment zu unterbrechen und so zum Repräsentationsbild zurückzukehren, mußt du Taste RUN/STOP oder die rechte Taste der Maus drücken: In bestimmten Fällen richte den Cursor auf das Zeichen, das sich in der linken Ecke einiger Fenster befindet, und drücke die Selektionstaste.
Um die getroffene Wahl im Innern der Fenster zu aktivieren, mußt du den Cursor auf den gestreiffen Balken (im Fenster oben) in Position bringen und die Selektionstaste drücken.

ANWEISUNGEN ZUM BEGINN

Indem man den Cursor auf die Schrift Saracen Paint richtet, erscheinen folgende, zur Auswahl stehenden Verzeichnisse:

FILE **DRAW** **ZOOM** **OTHER**

Indem man weiterhin die Selektionstaste drückt und den Cursor auf einen der vier Befehle versetzt, werden die zugehörigen Zusatzbefehle aktiviert. Um jene zu aktivieren, mußt du den gewünschten Befehl hervorheben, indem du den Cursor darauf versetzt und die Selektionstaste losläßt.

FILE

Dieses Menu beinhaltet alle Befehle, die zur Handhabung der Bildschirmeinheit und der Magnetlager dienen.
1. TAPE
2. DISK
3. LOAD S
4. FORMAT

1. **TAPE**: Handhabt die Durchführung der übertragung und die Sicherung auf Kassette.
1a. LOAD
1b. SAVE

1a. LOAD: Überträgt eine Kassettenbildschirmeinheit. Gib den Namen der Bildschirmeinheit ein und drücke RETURN und PLAY auf dem Registriergerät. (Wenn am Ende des Übertragungsvorgangs nichts erscheint, so wurde die Bildschirmeinheit nicht gefunden).

1b. SAVE: Sichert eine Bildschirmeinheit auf Kassette. Drücke gleichzeitig PLAY und REC auf dem Registriergerät. Gib den Namen der Bilschirmeinheit ein und drücke RETURN.

2. DISK: Handhabt die Ausführung des Übertragungsvorgangs und der Sicherung auf Diskette.

2a. LOAD
2b. SAVE

2a. LOAD: Überträgt eine Diskettenbildschirmeinheit. Daraufhin erscheint ein Fenster, worin die Namen der Zeichnungen aufgeführt werden, die schon auf die Diskette übertragen wurden. Wähle den Namen der zu übertragenden Bildschirmeinheit, indem du den Cursor auf jenen versetzt und die Selektionstaste drückst oder indem du den Namen direkt eingibst und RETURN drückst. (Wenn am Ende des Übertragungsvorgangs nichts erscheint, so wurde die Bildschirmeinheit nicht gefunden).

2b. SAVE: Sichert eine Bildschirmeinheit auf Diskette. Gib den Namen der Bildschirmeinheit ein und drücke RETURN.

3. LOAD S.: Überträgt und läßt Bildschirmeinheiten, die sich auf der Diskette befinden, nacheinander erscheinen. (Wenn man nach jeder Bildschirmeinheit die Leertaste drückt, überträgt das Programm die folgende Bildschirmeinheit).

4. FORMAT: Formatiert eine Diskette. Bevor du diesen Befehl eingibst, stelle fest, ob du nicht die Programmdiskette im Laufwerk hast. Nach Wahl dieses Befehls mußt du eine weitere Bestätigung abgeben: Wähle YES, wenn du die Diskette formatieren möchtest, und NO, wenn du zu den Anfangsbefehlen zurückkehren möchtest.

DRAW

Dieses Menu beinhaltet alle Befehle zum Zeichen.

1. PAINT
2. LINE
3. DRAW
4. ELIPSE
5. BOX
6. FILL
7. ELIPSE F.
8. BOX F.

Vor der Ausführung jeglicher Zeichentätigkeit hast du die Möglichkeit, die Farbe auszusuchen, mit der du die ZeichNung anfertigen möchtest. Um die gewünschte Wahl auszuführen, versetze den Cursor auf das Feld mit den verschiedenen Farben (im mittleren Teil des Bilschirms) und drücke die Selektionstaste. Der Bildschirmrand zeigt dann die bereits gewählte Farbe zum Zeichnen. Indem du mit dem Cursor den Bildschirm varläßt und die Selktionstaste drückst, kannst du die zum Zeichnen gewählte Farbe variieren, ohne zum Hauptverzeichnis zurückkehren zu müssen.
In einigen Zeichnungen wirst du mehr oder weniger ersichtliche Fehler ausmachen: das hängt mit der graphisch begrenzten Möglichkeit des C64 zusammen. Solche Fehler werden deshalb sichtbar gemacht, um sie in der Zoom-Phase mit anderen Farben überdecken zu können.

1. **PAINT**: Verändert die gewählte Farbe auf dem ganzen Bildschirm. Indem man den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms versetzt und Selektionstaste drückt, wird dieser mit der zuvor ausgesuchten Farbe verändert.

2. **LINE**: Zieht eine Linie. Indem man den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms versetzt und die Selektionstaste drückt, wird der Ausgangspunkt fixiert. Danach verschiebe den Cursor, um den Zielpunkt zu fixieren, und drücke solange die Selektionstaste.

3. **DRAW**: Setzt einen Punkt fest. Indem man den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms versetzt und die selektionstaste drückt, wird ein Punkt gezeichnet. Wenn man die Selektionstaste weiterhin drückt und den Cursor bewegt, kann man mit freier Hand zeichnen.

4. **ELLIPSE**: Zeichnet Kreise oder Ellipsen. Indem man den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms versetzt und die Selektionstaste drückt, wird der Ausgangspunkt fixiert. Versetze dann den Cursor, um den Endpunkt zu fixieren, und drücke für kurze Zeit die Selektionstaste.

5. **BOX**: Zeichnet Quadrate. Indem man den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms versetzt und die Selektionstaste drückt, wird der Ausgangspunkt festgehalten. Dann verschiebe den Cursor, um den Zielpunkt zu fixieren, und drücke für kurze Zeit die Selektionstaste.

6. **FILL**: Füllt vorgezeichnete Felder mit der gewählten Farbe aus. Versetze den Cursor ins Innere des Feldes, welches zu färben ist, und drücke die Selektionstaste.

7. **ELLIPSE F.**: Zeichnet volle Kreise oder Ellipsen. Indem du den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms versetzt und die Selektionstaste drückst, wird der Ausgangspunkt festgelegt. Verschiebe dann den Cursor, um den Zielpunkt zu fixieren, und drücke für kurze Zeit die Selektionstaste.

8. **BOX F.**: Zeichnet volle Quadrate. Indem man den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms versetzt und die Selektionstaste drückt, wird der Ausgangspunkt festgehalten. Verschiebe dann den Cursor, um den Endpunkt zu fixieren, und drücke für kurze Zeit die Selektionstaste.

ZOOM

Dieses Menu ermöglicht es, eine Zone des Bildschirms zu vergrößern, um genauere Veränderungen durchzuführen.

1. BYTE
2. ZOOM

1. BYTE: In der linken Ecke des Bildschirms erscheint ein Quadrat, das die vergrößerte Zone definiert. Wenn man die Selektionstaste auf einem der beiden Pfeile, die sich unter der Selektion OUT befinden drückt, so verändert sich die Farbe des Quadrats. Die vier gegensinnigen Pfeile dienen jedoch dazu, sich auf den Teil des Bildschirms zu versetzen, den man vergrößern will.
Wenn bei Durchführung dieser Handlung die Selektion OUT wirksam ist, so wird jedesmal jene Zone ersichtlich. Wenn jedoch die Selektion IN wirksam ist, so wird bei jeder Verschiebung die vergrößerte Zone kopiert.
Falls die Selktion CLEAR aktiviert ist, so wird die Zone mit der Hintergrundsfarbe gelöscht.
Bei der Auswahl stehen vier Farben für die Zone zur Verfügung, zu deren Veränderung es ausreicht, den gewünschten Befehl einzugeben und die Selektionstaste auf der Farbe zu drücken, die man ausgewählt hat.
Color 0 stellt den Hintergrund dar, und wenn dieser modifiziert ist, verändere Color 0 in der ganzen Bildschirmeinheit. Es ist auch möglich den Inhalt der vergrößerten Zone zu verändern; dazu muß man den Cursor auf die zu modifizierenden Punkte versetzen und die Selektionstaste drücken.

2. ZOOM: Um diesen Befehl zu verwerten, muß man das feld (falls das Feld schlecht sichtbar ist, kann man seine farbe ändern, indem man kurz die Selektionstaste drückt) auf die zu vergrößernde Zone rücken und die Selektionstaste länger drücken. Es erscheint dann ein Fenster, in dem die zuvor gewählte Vergrößerung der Zone angezeigt wird. Indem man den Cursor auf die an den Rändern des Fensters anwesenden Pfeile versetzt, kann man das Bild länger festhalten, um die Zone der Vergrößerung abzuändern. Es ist ebenfalls möglich, den Inhalt der vergrößerten Zone zu verändern, indem man den Cursor auf die zu modifizierenden Punkte versetet und die Selektionstaste drückt.

OTHER

Dieses Menu beinhaltet alle Befehle allgemeinen Charakters.

1. LOOK
2. CLEAR
3. COPY
4. FONTS
5. INVERT
6. QUIT

1. **LOOK**: Läßt eine ganze Graphikseite auf dem Bildschirm erscheinen. Durch Versetzen des Cursor außerhalb des Bildschirms und drücken der Selektionstaste kann man die Farbe des Hintergrundes ändern.

2. **CLEAR**: Löscht eine ganze Graphikseite. Nach Wahl dieses Befehls mußt du eine weitere Bestätigung abgeben: Wenn du die Seite löschen möchtest, gib YES ein, wenn du aber zu den anfangsbefehlen zurück möchtest, gib NO ein.

3. **COPY**: Dieser Befehl dient zum Kopieren einer von dir entworfenen Zeichnung. Indem man den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms richtet und die Selektionstaste drückt, wird der Ausgangspunkt fixiert.
Versetze dann den Cursor, während du weiterhin die Selektionstaste drückst, um den Zielpunkt zu fixieren. An diesem Punkt angelangt, kann man, wenn man den Cursor bewegt, die ganze Zeichnung, die auf dem Bildschirm festgehalten ist, versetzen. Verschiebe sie an den gewünschten Punkt und drücke die Selektionstaste, um sie festzuhalten.

4. **FONTS**: Macht es möglich, die Zeilen eines Textes mit verschiedenen Schriftarten zu gestalten. Wenn du die Schriftart und die Farbe ausgewählt hast, bring den Cursor am gewünschten Anfangspunkt in Position und drücke die Selektionstaste. Entwerfe deinen Text und drücke RETURN, wenn du fertig bist.

5. **INVERT**: Dieser Befehl dient zum Austausch jeglicher Teile einer Zeichnung, die du angefertigt hast.
Entscheide, ob du die Teile in horizontaler oder vertikaler Richtung umstellen möchtest. Indem man den Cursor auf einen Punkt des Bildschirms versetzt und die Selektionstaste drückt, wird der Anfangspunkt fixiert. Verschiebe dann den Cursor, um den Zielpunkt auszumachen, während du weiterhin die Selektionstaste drückst, um die Figur auszutauschen.

6. **QUIT**: Mit diesem Befehl kannst du das Programm verlassen. Nach der Wahl dieses Befehls mußt du eine weitere Entscheidung treffen: Wähle YES, wenn du das Programm verlassen möchtest, und NO, wenn du zu den Anfangsbefehlen zurück möchtest.

UTILITY

Weiterhin steht ein Programm zur Verfügung, das die mit KOALA PAINT kreierten Zeichnungen in ein von Saracen Paint erkanntes Format umwandelt und umgekehrt.

DISKETTEN - UND KASSETTENEINGABE

Schalte den Computer aus und dann wieder ein.

Diskette : Schiebe die Diskette mit der Etikette nach oben in das Laufwerk, gib **LOAD "SC", 8,1** ein und drücke **RETURN**.

Es erscheint die Bildschirmeinheit mit dem Menu.

1. SARACEN PAINT
2. KOALA PAINTER

Wenn du 1. drückst, mußt du den Namen des FILE angeben; der auf das Format des KOALA PAINT zu übertragen ist. Gib den Namen ein und drücke RETURN. Nachdem er übertragen ist, wird der Name des FILE angefordert, das im Format des Saracen Paint gesichert werden soll. Gib den Namen ein und drücke RETURN. Nachdem die Übertragung durchgeführt worden ist, wirst du gefragt, ob du mit einer anderen Zeichnung fortfahren möchtest. Indem du N drückst verläßt du das Übertragungsprogramm.

Wenn du hingegen 2. drückst, mußt du den Namen des FILE angeben, das auf das Format des SARACEN PAINT übertragen werden soll. Gib den Namen ein und drücke RETURN. Nachdem es übertragen ist, wird von dir der Name des FILE gefordert, das im Format des KOALA PAINT gespeichert werden soll. Gib den Namen ein und drücke RETURN. Wenn die Übertragungsphase beendet ist, mußt du entscheiden, ob du mit einer anderen Zeichnung fortfahren möchtest. Indem du N drückst, verläßt das Übertragungsprogramm.

SARACEN PAINT

Der Programmkodex, die graphische Darstellung und die Illustrationen sind copyright der S.C. srl und dürfen nicht nachgebildet, aufbewahrt, verliehen oder in eine andere Form übertragen werden, ohne das schriftliche Einverständnis der S.C. srl eingeholt zu haben. Diese vorbehaltenen Rechte sind in allen Nationen gültig.

ANNERKENNUNGEN

Programm: erstellt von Vincenzo Saraceno.

SARACEN PAINT - © 1991 IDEA
IDEA ist eine von S.C. srl registrierte Marke.